NES-N5-FRA

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

NORTH & SOUTH

INFOGRAMES

™

LICENSED BY NINTENDO®
FOR PLAY ON THE

Nintendo
ENTERTAINMENT
SYSTEM™

Nintendo and Nintendo Entertainment System™ are trademarks of Nintendo

THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO® HAS REVIEWED THIS PRODUCT AND THAT IT HAS MET OUR STANDARDS FOR EXCELLENCE IN WORKMANSHIP, RELIABILITY AND ENTERTAINMENT VALUE. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™.

This game is licensed by Nintendo® for play on NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™.

INFOGRAMES and the logo INFOGRAMES are registered trademarks of INFOGRAMES S.A.

SAFETY PRECAUTIONS

1. This Game Pak is a precision instrument. Keep it away from very high temperature and mechanical shock at all times. Never disassemble it for any reason.

2. Never get the terminals wet or touch them with your bare hands. This could cause damage.

3. Do not clean the case with solvents of any kind, such as thinner, benzene, alcohol, etc.

4. Always make sure your Nintendo Entertainment System is turned OFF before inserting or removing the Game Pak.

CONTENTS

Introduction 5
Controller Parts / Operating Instructions 6
How to Play 7
Starting the Game 7
The Objective 7
Choosing the Game Options 7
Number of Players 8
Level of Difficulty 9
Choosing the Year 9
Disaster Box 9
The Game Map 10
Conquering a State 11
Joining Forces 12
Surrounding Your Opponent 12
Evaluating Opposing Armies 12
Attacking Opposing Armies 13
The Battle Game 13
The Train 14
Capturing a Fort 15

In 1860 Abraham Lincoln was elected President of the United States on a platform based on the abolition of slavery.
The South, whose largely agricultural economy was closely tied to the availability of slave labour, recalled its Congressmen and elected Jefferson Davis as Confederate President.

The four-year battle began with the taking of Fort Sumpter by the heavily outnumbered and less industrially developed Confederates.

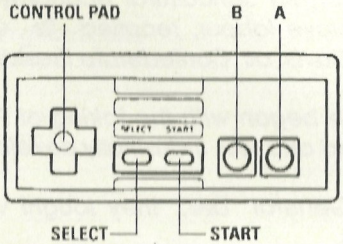
Commanded by General Lee, they fought viciously in spite of overwhelming odds.

But in the end, the numerical advantage of the Union forces led by General Grant proved too much.

With North & South you now have an opportunity to relive the historic Civil War. Every effort has been made to simulate the strategic circumstances actually faced by the Union and Confederacy.

This is your chance to rewrite the history books!

NAMES OF CONTROLLER PARTS AND OPERATING INSTRUCTIONS



Controller 1:
Used for player vs. computer, and for first player in player vs. player.

Controller 2:
Used for the second player in player vs. player.

Control Pad:
Used to move the game cursor or to manoeuvre battle units.

SELECT Button:
Not used.

START Button:
Used to start the game, and to pause the game in the battle, fort, and train parts of the game.

A Button:
Used to fire a weapon, make selections, and to check the strength of troops.

B Button:
Used to select between cannon, cavalry, and infantry in the battle game, and used to jump in the train and fort sections of the game.

HOW TO PLAY

Starting the Game

From the title screen, press START on Controller 1 to begin the game. The national anthem will begin to play. You may press the A button to skip the music.

The Objective

The objective of the game is to defeat all the opposing troops. To do so, you must combine a brilliant strategy with quick reactions.

Choosing the Game Options

The screen shown on page 8 allows you to choose the options for the game. Game options are chosen by moving the arrow pointer using the control pad and pressing the A button to make a selection.

Number of Players

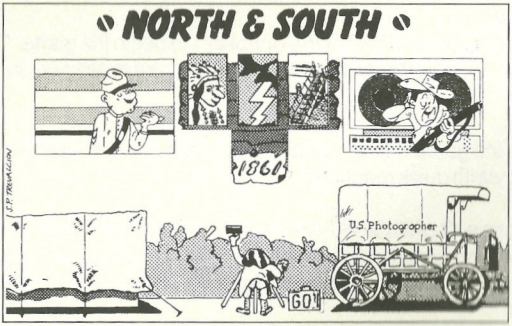
North & South can be played by one or two players. Each side is represented by a box containing a soldier. The game initially starts in the two player mode. By telling the computer to control one of the sides, you can play a single player game.

Behind each soldier is the flag of his army. The presence of the flag indicates that a player will be controlling that army. You can change one or both sides to be controlled by the computer. To do so, move the pointer so that it is over the flag in the left half of the box and press the A button. The flag in the background will change to a computer screen, indicating that this army will be controlled by the computer.

There are four combinations possible:

1. Union player against Confederate player
2. Union player against Confederate computer
3. Union computer against Confederate player
4. Union computer against Confederate computer

Union



Confederate

Level of Difficulty

You may choose from three levels of difficulty and the level of difficulty can be chosen separately for each side. This allows you to balance the skills of two different players to achieve a more evenly-matched game. Initially, the game defaults to the Corporal level which is the most challenging. You can change the level of each side by moving the pointer with the control pad until it is over the soldier and pressing the A button. When you do so, the Corporal's picture will be replaced with a Sergeant's. Pressing the A button again will change the picture to that of a Captain. The Captain's level is the easiest. The level of difficulty determines how hard it is to claim a fort or intercept a train.

Choosing the Year

You may choose the starting year for the game, which can range from 1861 to 1864. Each year reflects the historical relative strengths of the armies and states controlled by each side. 1865 is not available as a starting year since the situation was too unfavourable for the South. To change the starting year, use the control pad to move the pointer until it is over the calendar in the middle of the screen. Press the A button to change the starting year.

Disaster Box

The box in the centre of the screen lets you selectively enable three additional factors which could have impacted the war. You can turn these on or off by using the control pad to move the cursor over the desired option and pressing the A button. Initially, all three additional factors are turned off.

The box on the left activates the Indians and Mexicans. When activated, the Indians will occasionally attack armies in neighbouring states. Similarly, the Mexicans will periodically bomb Texas. In either event, the army unfortunate enough to suffer such an attack will lose some or all of its troops.

The box in the middle activates the storm cloud. The storm cloud travels around the map temporarily disabling the movement of any army until it moves elsewhere.

The box on the right activates the availability of European reinforcements. During the war, both sides had strong diplomatic ties with Europe.

The side that controls North Carolina will own any troop reinforcements that arrive every five turns (1 cannon, 3 cavalry, and 6 infantry for each trip). If there is already an army in North Carolina, any troops that arrive will be added to that army up to the limit of 3 cannons, 9 cavalry, and 18 infantry units. Any extras above these limits will be lost.

When you have made all your choices for the game options, use the control pad to move the pointer to the GO box at the bottom of the screen and press the A button to start the game.

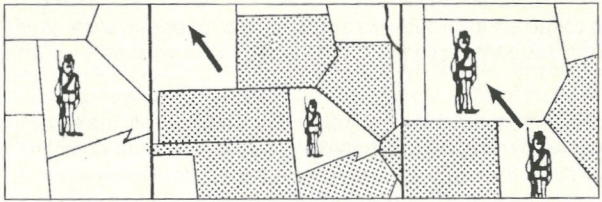
The Game Map

The players take turns moving their troops from one state to another. During each turn, a unit can move to an adjacent state. All units that can be moved will be blinking. To move a unit, use the control panel to move the pointer over the unit and press the A button.

Next, all possible states that the unit can move to will blink. Move the pointer to the desired destination and press the A button to finish the move. When you have moved all your units, your turn ends. Each unit can be moved only once per turn.

You can choose not to move some or all of your units. When you have moved all the units you want, you can end your turn by moving the pointer to the date box at the bottom of the screen and pressing the A button.

If you select a unit to move and change your mind, move the pointer to a state that is not blinking and press the A button. The unit will remain in its original position.



Conquering a State

There are seven possibilities when a unit moves into a new state:

1. The state has never been occupied. In this case, the state is controlled by the first army to occupy it. When this first army leaves the state, it will contain a flag representing its allegiance.

2. The state is controlled by the opposing player, but is not occupied by the opponent's army. The new army conquers the state and controls it upon leaving.

3. The state is occupied by the opposing player's army. In this case, there will be a battle between the two armies.

4. The state is already controlled by the player. In this case, nothing changes.

5. The state contains a town and is occupied by an opposing army. In this event, you must first defeat the opposing army and then complete the fort game to conquer the state. If you fail, your army will remain in its original position.

6. The state contains a town but is not occupied by an opposing army. In this case, you must complete the fort game to control the state. If you fail, your army will remain in its original position.

7. The state is controlled by the enemy and contains a town controlled by the opponent, but is not occupied by an opposing army. In this case, you must complete the fort game to control the state. If you fail, your army will remain in its original position.

Joining Forces

Two units can be merged into a single, stronger one by simply moving one unit to a state already occupied by another unit of the same side. The units will automatically be joined. This can be useful to strengthen weaker units. You cannot exceed the maximum of 3 cannons, 9 cavalry, and 18 infantry.

Surrounding Your Opponent

You can capture control of an unoccupied state which does not have a town that is held by your opponent by occupying all adjacent states with your army. If you succeed in the manoeuvre, the state will transfer to your control without a battle.

Evaluating Opposing Armies

You can evaluate the strength of opposing armies by moving the pointer on the enemy unit and pressing the A button. The date box will show you the number of cannon, cavalry, and infantry troops in the unit.

Attacking Opposing Armies

You can attack your opponent by simply moving one of your units onto a state occupied by an opposing army. The screen will change to the battle game.

The Battle Game

During battle, you can use the B button to choose which type of unit you are controlling (Cannon, Cavalry, or Infantry). The box in the upper corner of the screen will indicate which type of unit you are currently commanding. Units can be moved using the control pad. The A button is used to start a unit moving, fire weapons, or swing swords. Let's look at each type of unit.

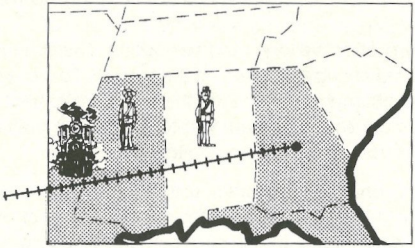
- **Cannon:** Cannons are effective long range weapons. They cannot be moved forward or backward, but can be moved up and down on the screen. To fire a cannon, press and hold the A button. A bar graph on the bottom of the screen will begin to fill as you hold down the A button. The cannon will fire when you release the A button. The fuller the bar, the farther your shot will travel. Cannons are limited to 9 shots.

- **Cavalry**: The cavalry units on horseback are armed with swords. You can swing the swords by pressing the A button. Normally, the cavalry unit is arranged with riders side by side. By pressing the control pad in the direction opposite from the one they are facing, they will form a single column. This can be useful in getting the unit across bridges. When you press the A button, the unit will return to its normal configuration.

- **Infantry:** Infantry units are normally arranged as two rows of three soldiers. Press the A button to direct the infantry to fire their weapons. You can change their arrangement to three rows of two soldiers by pressing the control pad in the direction opposite from the one they are facing. As with the cavalry, this is useful for getting all members of the unit across bridges. When you press the A button the infantry will return to its normal configuration.

The Train

At the end of each turn, taxes are due for each state you control. However, you can only collect the revenues if you control two towns that are connected by the railway and all states along the train route. There are five towns on the map indicated by small red squares along the railway. When you have collected 5 bags of gold, you will be given a new army which can be placed on any of the blinking states. You can also intercept your opponent's taxes by capturing one of the states along the opponent's train route. If you do so, you will be given one chance to rob the train.



To rob the train, you must first climb onto the train before it passes. If you fail to get onto the train, you do not claim the taxes. Use the B button to jump onto the ladder of one of the railroad cars. Proceed up to the roof of the car and begin to make you way towards the front of the train. Use the B button to jump from one car to the next.

You will encounter soldiers who will try to prevent you from reaching the engine. You can throw a knife by pressing the A button.

The number of remaining knives is shown in the upper left corner of the screen. When you run out of knives, you can throw a punch by pressing the A button. In the two-player mode, the opponent can send out a soldier by pressing the Up or Down directions on the control pad.

For the opponent, the A button is also used to throw a knife and the B button is used to jump from car to car. The number of remaining soldiers is shown in the upper left of the screen. You have a limited amount of time to reach the engine.

The remaining time is indicated by the clock at the bottom of the screen. When the clock reaches the right side of the screen, you are out of time. Similarly, the remaining distance to the engine is indicated by the boot at the bottom of the screen. The closer it is to the right of the screen, the closer you are to the engine. If you succeed in reaching the engine, you take control of the train and claim your opponent's tax revenue.

Capturing a Fort

Control of at least two towns on the railway is important for both players. To control a town, you must capture the fort. You must make your way to the right side of the fort to capture the flag.

Use the control pad to move your soldier. Press the A button to throw a knife or to throw a punch when you run out of knives. The number of remaining knives is shown on the upper left of the screen.

Press the B button to jump over obstacles. You will find it necessary to use the ladders to climb onto the roof of the fort to get past some of the obstacles.

In addition, you must avoid the guard dogs and explosives which stand between you and your goal.

The remaining time is indicated by the clock at the bottom of the screen. When it reaches the right side of the screen, you are out of time. The distance to the flag is shown by the boot at the bottom of the screen.

The closer it is to the right, the closer you are to the flag. In the two-player version, the opponent can dispatch a soldier by pressing the Up or Down directions on the control pad. Press the A button to throw a knife or the B button to jump. The number of remaining soldiers is shown at the top of the screen.

WARNING: DO NOT USE WITH FRONT OR REAR PROJECTION TV

Do not use a front or rear projection television with your Nintendo Entertainment System ™ ("NES") and NES games. Your projection television screen may be permanently damaged if video games with stationary scenes or patterns are played on your projection television. Similar damage may occur if you place a video game on hold or pause. If you use your projection television with NES games, Nintendo will not be liable for any damage. This situation is not caused by a defect in the NES or NES games; other fixed or repetitive images may cause similar damage to a projection television. Please contact your TV manufacturer for further information.

PRECAUTIONS D'EMPLOI

1. Ceci est un jeu de haute précision. Il ne doit pas être rangé dans des endroits soumis à des températures extrêmes. Evitez de le cogner, ou de le laisser tomber. Ne le démontez pas.

2. Evitez de toucher aux connecteurs. Ne les exposez pas à l'humidité et ne les salissez pas. Cela pourrait endommager le jeu.

3. Ne le nettoyez pas avec du benzène, des solvants à peinture, de l'alcool ou d'autres produits similaires.

4. Assurez-vous que votre console Nintendo Entertainment System est toujours hors tension avant d'insérer ou de retirer votre cartouche de jeu.

TABLE DES MATIERES

Introduction 20
Description et utilisation des commandes 21
Comment jouer 22
Lancement du jeu 22
But du jeu 22
Sélection des options de jeu 22
Nombre de joueurs 23
Niveau de difficulté 24
Choix de l'année de départ 24
Les désastres 24
La carte du jeu 25
Conquête d'un territoire 26
Unification des forces 27
Encerclement de l'ennemi 27
Estimation des forces ennemies 27
Attaquer les armées adverses 27
Le Jeu de la bataille rangée 28
L'attaque du train 29
Le Jeu du Fort 30

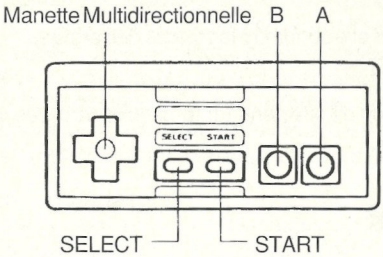
En 1860 Abraham Lincoln fut élu Président des Etats Unis, basant son programme sur l'abolition de l'esclavage.
Le Sud dont une grande partie de l'économie était étroitement liée à la disponibilité de la main-d'oeuvre esclave, rappela ses représentants au Congrès et élut Jefferson Davis Président de la Confédération.

Les hostilités furent ouvertes par les Sudistes à Fort Sumpter, dont la chute déclencha la guerre de 4 ans. Les Sudistes inférieurs en nombre et moins développés industriellement, étaient commandés par le Général Lee.

Ils combattaient furieusement en dépit de la flagrante inégalité. Mais finalement l'avantage numérique des forces de l'Union dirigées par le Général Grant l'emporta.

Avec North & South vous avez la possibilité de revivre la guerre de Sécession.
Tout a été mis en oeuvre pour simuler les conditions stratégiques rencontrées par l'Union et la Confédération.
A vous de réécrire l'histoire !

DESCRIPTION ET UTILISATION DES COMMANDES



Manette 1 :
Utilisée pour joueur contre ordinateur et pour le premier joueur en mode 2 joueurs.

Manette 2 :
Utilisée pour le deuxième joueur en mode 2 joueurs.

Manette Multidirectionnelle :
Sert à déplacer le curseur et manoeuvrer les unités de combat.

Bouton SELECT :
Il n'est pas utilisé dans ce jeu.

Bouton START :
Sert à lancer le jeu, à faire une pause durant la bataille, l'attaque du fort et du train.

Bouton A :
Sert à tirer, à sélectionner et à connaître les forces des armées.

Bouton B :
Sert à sélectionner le type d'unité pendant la bataille (artillerie, cavalerie, infanterie) et à sauter lors du jeu du train.

COMMENT JOUER

Lancement du jeu

Quand vous voyez l'écran de présentation, appuyez sur START sur la manette 1 pour démarrer le jeu. Vous entendrez un hymne national. Vous pouvez appuyer sur le Bouton A pour arrêter la musique.

But du jeu

Le but du jeu consiste à éliminer les troupes adverses. Pour cela, vous devez faire preuve de talents stratégiques et de bons réflexes.

Sélection des options de jeu

L'écran page 23 permet de choisir les options pour le jeu. Vous choisissez les options en déplaçant la flèche à l'aide de la manette multidirectionnelle et en appuyant sur le Bouton A pour faire une sélection.

Nombre de joueurs

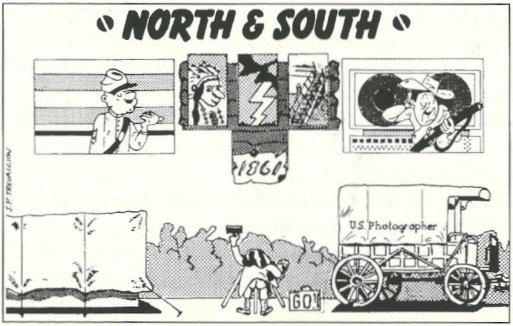
Vous pouvez jouer seul ou à deux. Chaque camp est représenté par une vignette dans laquelle se trouve un soldat. Par défaut le jeu démarre en mode deux joueurs. En signifiant à l'ordinateur de prendre le contrôle d'un des deux camps, vous jouerez seul.

Derrière chaque soldat se trouve le drapeau de son armée. La présence de ce drapeau indique que c'est un joueur humain qui contrôle cette armée. Vous pouvez laisser le contrôle d'un ou des deux camp à l'ordinateur. Pour cela, déplacez la flèche sur le drapeau, dans la moitié gauche de la vignette et appuyez sur le Bouton A. Le drapeau sera remplacé par un ordinateur, indiquant que cette armée sera contrôlée par l'ordinateur.

Il y a quatre combinaisons possibles :

1. Joueur Nordiste contre joueur Sudiste.
2. Joueur Nordiste contre ordinateur Sudiste.
3. Ordinateur Nordiste contre joueur Sudiste.
4. Ordinateur Nordiste contre ordinateur Sudiste.

Nord



Sud

Niveau de difficulté

Vous avez le choix entre trois niveaux de difficulté. Vous pouvez déterminer le niveau de difficulté pour chaque camp. Ceci vous permet d'équilibrer les chances pour deux joueurs de niveau différent. Le niveau par défaut est le niveau Caporal qui est le plus difficile. Vous pouvez changer le niveau de chaque camp en positionnant la flèche à l'aide de la manette multidirectionnelle sur le soldat et en appuyant sur le Bouton A. Ainsi l'image du Corporal sera remplacée par celle d'un Sergent.

En appuyant une deuxième fois sur le Bouton A, l'image sera remplacée par celle d'un Capitaine. Le niveau Capitaine est le plus facile. Le niveau de difficulté détermine la difficulté pour prendre un fort ou pour intercepter un train.

Choix de l'année de départ

Vous pouvez choisir l'année de départ qui peut se situer entre 1861 et 1864. Chaque année reflète les rapports des forces armées historiques et le nombre d'états contrôlés par chaque camp. 1865 ne figure pas dans le choix, tant la situation du Sud était désespérée. Pour changer l'année de départ, utilisez la manette multidirectionnelle pour placer la flèche sur le calendrier au centre de l'écran. Appuyez sur le Bouton A pour changer l'année de départ.

Les désastres

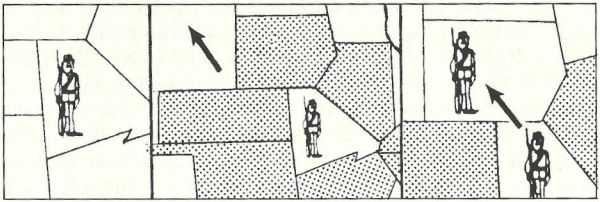
La vignette au milieu de l'écran vous permet de choisir trois facteurs supplémentaires qui auraient pu influencer l'issue de la guerre.
Vous pouvez les activer ou désactiver en utilisant la manette multidirectionnelle pour déplacer le curseur sur l'option désirée et en appuyant sur le Bouton A. Au départ aucun des désastres n'est activé.

La fenêtre à gauche active les Indiens et les Mexicains. Lorsqu'ils sont activés les Indiens lanceront de temps en temps des attaques sur des armées se trouvant dans des territoires voisins. De même, les Mexicains lanceront des bombes sur le Texas. Dans chacun des deux cas, l'armée attaquée perdra une partie ou toutes ses troupes. La fenêtre au milieu active un nuage orageux. Le nuage orageux se ballade au-dessus de la carte et empêche temporairement une armée de se déplacer jusqu'à ce qu'il s'en aille de son territoire.
La fenêtre de droite active les renforts d'Europe. Durant la guerre, les activités diplomatiques des deux camps se sont révélées fructueuses en Europe. Le camp qui possède le territoire de la Caroline du Nord recevra les troupes de renfort qui arriveront tous les 5 tours de jeu (1 canon, 3 cavaliers, 6 fantassins par arrivage). S'il y a déjà une armée en Caroline du Nord, les nouvelles troupes renforcent cette armée jusqu'à concurrence de 3 canons, 9 cavaliers et 18 fantassins. Les unités en excès seront définitivement perdues.
Lorsque vous avez choisi vos options de jeu, utilisez la manette multidirectionnelle pour déplacer le curseur sur la valise marquée GO et appuyez sur le Bouton A pour lancer le jeu.

La carte du jeu

Les joueurs à tour de rôle déplacent leurs unités d'un état à un autre. A chaque tour, une unité peut se déplacer vers un état adjacent. Toutes les unités, qui peuvent se déplacer, clignotent. Pour déplacer une unité, positionnez le curseur sur l'unité et appuyez sur le Bouton A. Alors tous les états vers lesquels cette unité peut se déplacer se mettent à clignoter. Déplacez le curseur sur la destination voulue et appuyez sur le Bouton A pour terminer le déplacement. Quand vous avez déplacé toutes vos unités, votre tour de jeu prend fin. Chaque unité ne peut être déplacée qu'une seule fois par tour de jeu.
Vous pouvez décider de ne pas déplacer toutes vos unités. Quand vous avez effectué tous les déplacements voulus, vous pouvez terminer votre tour en positionnant la flèche sur la date en bas de l'écran et en appuyant sur le Bouton A.

Si vous avez sélectionné une unité pour la déplacer et que vous changez d'avis, déplacez le curseur sur un état qui ne clignote pas et appuyez sur le Bouton A. L'unité restera sur son territoire de départ.



Conquête d'un territoire

Quand une unité se déplace vers un autre état, il y a sept cas de figure :

1. L'état n'a pas encore été occupé. Dans ce cas, ce territoire appartient à la première armée qui pénètre dans cet état. Quand cette première armée quitte le territoire, le drapeau correspondant s'affiche.
2. Le territoire appartient à l'adversaire, mais n'est pas occupé par une armée ennemie. La nouvelle armée prend possession de l'état et en garde le contrôle quand elle le quitte.
3. Le territoire est occupé par une armée ennemie. Dans ce cas, il y aura une bataille opposant les deux armées.
4. Le territoire appartient déjà au joueur. Dans ce cas rien ne change.
5. Le territoire contient une ville et est occupé par une armée ennemie. Dans ce cas, vous devez d'abord vaincre l'adversaire dans une bataille puis gagner dans le jeu du fort, pour conquérir cet état. En cas d'échec, votre armée restera sur son territoire de départ.
6. Le territoire contient une ville qui appartient à l'adversaire, mais n'est pas occupé par une armée ennemie.

Dans ce cas, il faut remporter le jeu du fort, pour prendre le contrôle de l'état. En cas d'échec, votre armée restera sur sa position initiale.

7. Le territoire et la ville appartiennent à l'ennemi, mais ce dernier ne les occupe pas. Dans ce cas, vous devez remporter le jeu du fort pour conquérir cet état. En cas d'échec, votre armée restera sur sa position initiale.

Unification des forces

Deux unités peuvent se fusionner pour former une armée plus forte. Il suffit qu'une unité se déplace vers un état déjà occupé par une unité du même camp. La fusion aura lieu automatiquement. Ceci peut être utile pour renforcer des unités faibles. Par contre, vous ne pouvez pas dépasser le maximum de 3 canons, 9 cavaliers et 18 fantassins.

Encerclement de l'ennemi

Vous pouvez prendre le contrôle d'un état inoccupé qui n'a pas de ville et qui appartient à l'adversaire, en occupant tous les territoires adjacents avec vos armées. En cas de réussite, l'état passera sous votre contrôle sans combat.

Estimation des forces ennemies

Vous pouvez prendre connaissance de la force des armées adverses en déplaçant la flèche sur l'unité ennemie et en appuyant sur le Bouton A. La fenêtre de la date vous indiquera le nombre de canons, de cavaliers et de fantassins dans l'unité.

Attaquer les armées adverses

Vous pouvez attaquer votre adversaire simplement en déplaçant une de vos unités vers un territoire occupé par une armée ennemie. Vous passerez alors à un autre écran, le jeu de la bataille.

Le jeu de la bataille rangée

Durant la bataille, vous pouvez utiliser le Bouton B pour choisir le type d'unité à contrôler (artillerie, cavalerie, infanterie).

Le symbole dans un coin en haut de l'écran indique le type d'unité que vous contrôlez à l'instant. Vous déplacez les unités à l'aide de la manette multidirectionnelle. Le Bouton A sert à déclencher le déplacement d'une unité, pour faire feu et pour donner des coups de sabre. Voyons maintenant chaque type d'unité.

◆**L'artillerie:** Les canons sont des armes efficaces à longue portée. Ils ne peuvent ni avancer ni reculer, par contre ils peuvent se déplacer de haut en bas sur l'écran. Pour faire feu, appuyez sur le Bouton A et maintenez la pression. Une jauge en bas de l'écran se remplira tant que vous appuyez sur le Bouton A. Le tir part, dès que vous relâchez le bouton A. Plus la jauge est remplie, plus le tir sera long. Les canons sont limités à 9 tirs.

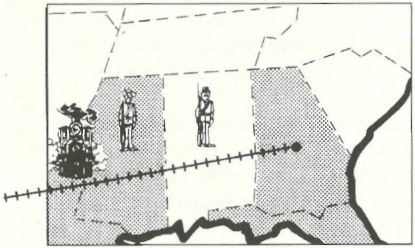
◆**Cavalerie :** Les cavaliers sont armés de sabres. Pour donner des coups de sabre appuyez sur le Bouton A. Normalement les cavaliers chargent l'un à côté de l'autre. Si vous appuyez sur la direction (manette multidirectionnelle) opposée à celle de la charge, ils se mettront en file indienne. Ceci peut être utile pour passer des ponts. Un appui sur le Bouton A les remettra en formation initiale.

◆**Infanterie:** Les unités d'infanterie sont normalement composées de deux rangées à trois soldats. Appuyez sur le Bouton A pour que les fantassins tirent. Vous pouvez leur donner la formation de trois rangées à deux soldats en appuyant sur la direction (manette multidirectionnelle) opposée à celle de leur marche. Comme pour la cavalerie, ceci est utile pour passer des ponts.Un appui sur le Bouton A la remettra en formation initiale.

L'attaque du train

A chaque fin de tour vous récoltez les impôts des états que vous contrôlez. Toutefois, vous ne recevrez les revenus que si vous contrôlez deux villes reliées par une ligne de chemin de fer ainsi que tous les états le long de cette ligne ferroviaire. Les cinq villes sur la carte sont indiquées par des petits carrés rouges le long du chemin de fer.

Lorsque vous avez rassemblé 5 sacs d'or, vous obtiendrez une nouvelle armée qui peut être placée sur un territoire qui clignote. Vous pouvez également intercepter les taxes de l'adversaire en prenant possession d'un des territoires situés le long de la route du train ennemi. Ainsi vous aurez l'occasion de tenter une attaque sur le train.



Pour attaquer le train, vous devez d'abord monter sur le train avant qu'il ne passe. Si vous n'arrivez pas à monter dessus, votre attaque a échoué. Utilisez le Bouton B pour sauter sur l'échelle d'un des wagons. Vous courez sur le toit pour atteindre la tête du train. Utilisez le Bouton B pour sauter d'un wagon à l'autre. Vous rencontrerez des soldats qui essaieront de vous empêcher d'atteindre la locomotive. Vous pouvez lancer un couteau en appuyant sur le Bouton A. Le nombre de couteaux est indiqué dans le coin en haut à gauche de l'écran. Quand vous n'avez plus de couteaux, vous pouvez donner des coups de poing en appuyant sur le Bouton A. En mode deux joueurs, l'adversaire peut envoyer un soldat en utilisant les directions Haut et Bas de la manette multidirectionnelle. L'adversaire aussi peut utiliser le Bouton A pour lancer un couteau et le Bouton B pour sauter d'un train à l'autre. Le nombre de soldats restants est indiqué en haut à gauche de l'écran.

Vous disposez d'un temps limite pour atteindre la locomotive. Le temps restant est indiqué par le réveil en bas de l'écran. Quand le réveil atteint le bord droit de l'écran, le délai est terminé. De même la distance jusqu'à la locomotive est indiquée par une chaussure en bas de l'écran. Plus elle se rapproche de la droite de l'écran, plus vous êtes près du but. Si vous parvenez jusqu'à la locomotive, vous prenez le contrôle du train et vous récoltez les taxes de l'ennemi.

Le Jeu du Fort

La possession au moins de deux villes reliées par chemin de fer est importante pour chaque joueur. Pour contrôler une ville, il faut prendre le fort d'assaut. Vous devez vous diriger vers le côté droit du fort, pour prendre le drapeau. Utilisez la manette multidirectionnelle pour diriger votre soldat. Appuyez sur le Bouton A, pour lancer un couteau ou pour donner un coup de poing quand vous n'avez plus de couteaux. Le nombre de couteaux restants est indiqué en haut à gauche de l'écran. Appuyez sur le Bouton B pour sauter par dessus les obstacles. Il sera nécessaire d'emprunter les échelles pour contourner certains obstacles. En plus, vous devez éviter les chiens de garde et les caisses d'explosif qui vous barrent le chemin. Le temps restant est indiqué par le réveil en bas de l'écran. Quand le réveil atteint le bord droit de l'écran, le délai est terminé. De même la distance jusqu'au drapeau est indiquée par une chaussure en bas de l'écran. Plus elle se rapproche de la droite de l'écran, plus vous êtes près du drapeau. Dans la version deux joueurs, l'adversaire peut envoyer un soldat en appuyant sur les directions Haut et Bas de la manette multidirectionnelle. Appuyez sur le Bouton A pour lancer un couteau ou le Bouton B pour sauter. Le nombre de soldats restants est indiqué en haut de l'écran.

⚠ ATTENTION : A NE PAS UTILISER SUR UN RETROPROJECTEUR OU TELEPROJECTEUR ⚠

Ne branchez pas votre console Nintendo Entertainment System (NES) sur un téléprojecteur ou rétroprojecteur. L'écran de projection pourrait être détérioré de façon permanente notamment si la scène à l'écran est immobile. Des dégâts similaires peuvent se produire si vous mettez votre jeu sur Pause. Nintendo décline toute responsabilité si vous utilisez une console Nintendo avec un rétroprojecteur. Cette situation n'est pas due à un défaut de la console Nintendo ou des logiciels NES. Toute image fixe ou répétée causerait les mêmes dégâts. Ayez l'obligeance de contacter votre fabricant ou revendeur de TV pour plus de détails.

VEILIGHEIDSVOORSCHRIFTEN

1. Dit is een technisch precisiespel. Niet opbergen op zeer warme of koude plaatsen. Niet stoten of laten vallen. Haal het niet uit elkaar.

2. Voorkom het aanraken van de aansluitingen. Zorg dat ze niet nat of vuil worden. Dit kan het spel schade toebrengen.

3. Niet schoonmaken met benzine, verfverdunner, alcohol of andere oplosmiddelen.

4. Zet voordat je de cassette in of uit het Nintendo Entertainment System haalt het apparaat altijd uit.

INHOUD

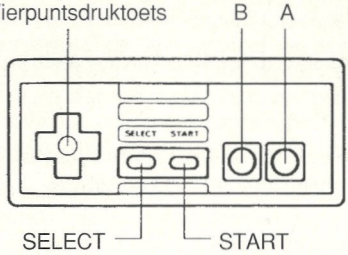
Inleiding 36
Speelinstructies 37
Speelwijze 38
Aantal spelers 39
Moeilijkheidsgraad 40
Selectie van het jaar 40
Rampen 40
Speelkaart 41
Verovering van een staat 42
Bundeling van de strijdkrachten 43
Omsingeling van de tegenstander 43
Evaluatie van vijandelijke legers 43
Het aanvallen van vijandelijke legers 44
De veldslag 44
De trein 45
Het fort 46

In 1860 werd Abraham Lincoln tot President van de Verenigde Staten gekozen, op een verkiezingsprogramma dat met name de afschaffing van de slavernij beoogde. Het Zuiden, waarvan de landbouwsector voornamelijk op slavenarbeid aangewezen was, riep daarop de Congresleden terug en koos Jefferson Davis als Confederale President.

De vierjarige oorlog begon met de inname van Fort Sumpter door de Zuidelijken, die getalsmatig zwaar in de minderheid waren en ook industrieel veel minder ontwikkeld waren dan de Noordelijken. Onder aanvoering van Generaal Lee vochten zij moedig tegen de ongelijke verhoudingen in, maar uiteindelijk bleek de overmacht van de Noordelijke Staten, onder bevel van Generaal Grant, te groot.

North & South biedt u de mogelijkheid deze historische burgeroorlog te doen herleven. Het strategische verloop van deze strijd uit de ontstaansgeschiedenis van de Verenigde Staten wordt zo getrouw mogelijk nagebootst. Een unieke kans om de geschiedenis een totaal andere wending te geven!

SPEELINSTRUCTIES



Controller 1:
Wordt gebruikt voor het spelen tegen de computer en door de eerste speler wanneer twee spelers tegen elkaar spelen.

Controller 2:
Wordt gebruikt door de tweede speler indien er twee spelers tegen elkaar spelen.

Vierpuntsdruktoets:
Wordt gebruikt om de cursor te verplaatsen of gevechtseenheden te bewegen.

Selectknop:
Wordt niet gebruikt.

Startknop:
Wordt gebruikt om het spel te starten en te onderbreken in de onderdelen veldslag, fort en trein van het spel.

Knop A:
Wordt gebruikt om wapens af te vuren, selecties te maken en de sterkte van de troepen te bepalen.

Knop B:
Wordt gebruikt om een selectie te maken uit artillerie, cavalerie en infanterie in de veldslag en te springen in de onderdelen trein en fort van het spel.

SPEELWIJZE

Begin van het spel

Druk, als je in het titelscherm bent, op de Startknop om het spel te starten. Het Amerikaanse volkslied wordt gespeeld. Door de A knop in te drukken kun je de muziek overslaan.

Doel van het spel

Het spel heeft tot doel alle troepen van de tegenstander uit te schakelen. Hiervoor is een briljante strategie met snelle reacties nodig.

Selectie van de speelopties:

Met het op blz. 37 afgebeelde scherm kun je een keuze uit de speelopties maken. Speelopties worden gekozen door de aanwijspijl met de Vierpuntsdruktoets te verplaatsen en door de A knop in te drukken om een selectie te maken.

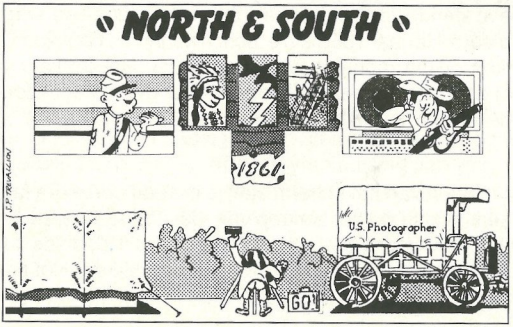
Aantal spelers

North & South kan door één of twee spelers worden gespeeld. Elk kamp wordt voorgesteld door een raam met een soldaat. Het spel is aanvankelijk op twee spelers ingesteld. Je kunt het spel alleen spelen en de computer de tegenpartij laten spelen. Achter elke soldaat wordt de vlag van zijn leger afgebeeld. De aanwezigheid van deze vlag geeft aan dat een speler het betrokken leger aanvoert. Je kunt één of beide spelers door de computer laten spelen. Hiervoor de aanwijspijl op de vlag in de linker helft van het raam plaatsen en vervolgens de A knop indrukken. De vlag in de achtergrond verandert dan in een computerscherm dat aangeeft dat de betrokken kant door de computer wordt gespeeld.

Er zijn vier combinatiemogelijkheden:

1. Noordelijke speler tegen Zuidelijke speler,
2. Noordelijke speler tegen Zuidelijke computer,
3. Noordelijke computer tegen Zuidelijke speler,
4. Noordelijke computer tegen Zuidelijke computer.

Noordelijke



Zuidelijke

Moeilijkheidsgraad

Je hebt de keuze uit drie moeilijkheidsgraden die voor elke zijde afzonderlijk gekozen kunnen worden. Deze mogelijkheid stelt je in staat de spelvaardigheden van twee spelers in evenwicht te brengen en een gelijk opgaande strijd te spelen. Het spel is aanvankelijk ingesteld op het speelniveau van de Korporaal, de hoogste moeilijkheidsgraad. Je kunt het niveau van elke zijde wijzigen door de pijl met de Vierpuntsdruktoets op de soldaat te plaatsen en de A knop in te drukken. Hierdoor wordt de afbeelding van de Korporaal vervangen door die van een Sergeant. Door opnieuw de A knop in te drukken krijgt je de afbeelding van een Kapitein, die met het laagste speelniveau overeenkomt. De moeilijkheidsgraad bepaalt de inspanning die getroost moet worden om een fort in te nemen of een trein te beroven.

Selectie van het jaar

Je kunt het beginjaar voor het spel kiezen, tussen 1861 en 1864. Elk jaar komt met de historisch relatieve sterkte van beide legers overeen en geeft de staten die door elke zijde worden gecontroleerd. Het jaar 1865 is niet beschikbaar als beginjaar, aangezien de situatie voor de Zuidelijken op dat moment te ongunstig was. Het startjaar kan worden gewijzigd door de pijl met de Vierpuntsdruktoets op de kalender in het midden van het scherm te plaatsen. Druk de A Knop in om het beginjaar te veranderen.

Rampen

Het raam in het midden van het scherm stelt je in staat drie extra factoren in het spel te betrekken, die een invloed op het verloop van de oorlog kunnen hebben. De factoren kunnen met de Vierpuntsdruktoets worden ingebracht door de cursor op de gewenste keuze te plaatsen en vervolgens op de A knop te drukken. Het spel is aanvankelijk zo ingesteld dat de drie factoren zijn uitgeschakeld.

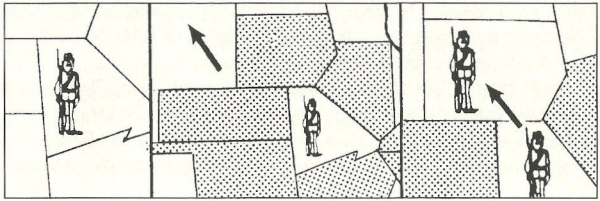
Het linker raam activeert Indianen en Mexicanen. Als deze extra factor in het spel wordt gebracht zullen de Indianen regelmatig de legers in aangrenzende staten aanvallen en de Mexicanen zullen Texas beschieten. Het leger dat deze aanvallen ondergaat zal in beide gevallen troepenverlies lijden en gevechtseenheden gedeeltelijk of volledig verliezen.
Het middelste raam activeert een stormwolk. Deze wolk trekt over de kaart en maakt alle troepenbewegingen onder de wolk tijdelijk onmogelijk.
Het rechter raam brengt Europese versterkingen in het spel. Tijdens de oorlog hadden beide kanten sterke diplomatieke bindingen met Europa. De strijdmacht die de controle over Noord-Carolina heeft kan deze versterking, die om de 5 speelbeurten verschijnt, inlijven (voor elke oversteek 1 artilleriestuk, 3 eenheden cavalerie en 6 eenheden infanterie).

Als er al een leger in Noord-Carolina is gelegerd zullen de eventueel aankomende troepen bij dit leger worden gevoegd, tot maximaal 3 kanonnen, 9 ruiters en 18 infanteristen. Alle extra troepen boven deze grens zullen verloren gaan.
Als je alle speelopties hebt gekozen, de pijl door middel van de Vierpuntsdruktoets naar het raam GO onder in het scherm bewegen en de A knop indrukken om het spel te starten.

Speelkaart

Elke speler verplaatst om de beurt troepen van de ene staat naar de andere. Tijdens elke beurt kan een eenheid naar een naastgelegen staat worden bewogen. Alle eenheden die kunnen worden verplaatst knipperen. Voor de verplaatsing van een eenheid de pijl door middel van de Vierpuntsdruktoets op de betrokken eenheid plaatsen en de A knop indrukken. Vervolgens knipperen alle staten waar de eenheid naar verplaatst kan worden. De pijl naar de gewenste staat verplaatsen en de A knop indrukken om de verplaatsing door te voeren. Je beurt is voorbij als je al je eenheden hebt verplaatst. Per beurt kan elke eenheid slechts één maal worden verplaatst.

Je kunt de beslissing nemen enkele of geen eenheden te verplaatsen. Na de gewenste troepenbewegingen kun je je beurt beëindigen door de pijl naar het tijdraam onder in het scherm te verplaatsen en de A knop in te drukken.



Na selectie van een eenheid die je wilt verplaatsen kun je op je keuze terugkomen door de pijl te verplaatsen naar een staat die niet knippert en de A knop in te drukken. De eenheid zal dan in de uitgangspositie blijven.

Verovering van een staat

Als een eenheid een nieuwe staat binnentrekt zijn er zeven mogelijkheden:

1. De staat is nooit ingenomen geweest. In dit geval wordt de staat gecontroleerd door het eerste leger dat de staat bezet. Als het eerste leger uit de staat trekt zal het de vlag van de betrokken strijdmacht dragen, als teken van loyaliteit.
2. De staat wordt door de tegenspeler gecontroleerd maar niet door het vijandelijke leger bezet. Het nieuwe leger neemt de staat in, die na vertrek onder diens controle valt.
3. De staat wordt door het leger van de tegenspeler bezet. In dit geval vindt er een veldslag tussen de twee legers plaats.
4. De staat wordt reeds gecontroleerd door de speler. In dit geval verandert er niets.
5. In de staat die door de vijand bezet wordt is een stad gelegen.

In dit geval moet je eerst het vijandelijke leger uits chakelen en vervolgens het fortspel spelen om de staat te veroveren. Indien je hier niet in slaagt zal je leger in de uitgangspositie blijven.

6. In de vijandelijke staat is een stad gelegen maar wordt niet door een vijandelijk leger bezet. In dit geval moet je het fortspel spelen om de staat te controleren. Indien je hier niet in slaagt zal je leger in de uitgangspositie blijven.
7. De staat wordt bestuurd door de vijand en bevat een stad bestuurd door de tegenstander, maar is niet bezet door een vijandelijk leger. In dit geval moet je het fortspel afmaken om de staat te besturen. Als je faalt zal je leger in de oorspronkelijke positie blijven.

Bundeling van de strijdkrachten

Twee eenheden kunnen tot een grotere en dus sterkere eenheid worden samengevoegd door een eenheid naar de staat over te brengen die reeds door een andere eenheid van dezelfde zijde wordt bezet. De eenheden worden automatisch samengevoegd. Dit kan nuttig zijn om zwakke eenheden te versterken. Je kunt niet boven het maximum van 3 kanonnen, 9 ruiters en 18 infanteristen gaan.

Omsingeling van de tegenstander

Door met je leger alle aangrenzende staten te bezetten kun je de controle verkrijgen over een onbezette staat (waar zich geen vijandelijk leger bevindt), zonder stad, alhoewel deze staat in het bezit is van de tegenstander. Als je in deze opzet slaagt zal de staat zonder enige veldslag in je handen vallen.

Evaluatie van vijandelijke legers

Je kunt de legersterkte van de tegenstander bekijken door de pijl van de vijandelijke eenheid te verplaatsen de A knop in te drukken. Het aantal kanonnen, ruiters en infanteristen die de betrokken eenheid tot haar beschikking heeft wordt vervolgens in het tijdraam aangegeven.

Het aanvallen van vijandelijke legers

Je kunt je tegenstander aanvallen door één van je eenheden naar een door de vijand bezette staat te verplaatsen. Het scherm verandert in het slagveld.

De veldslag

Tijdens de veldslag kun je met de B knop de gevechtseenheid kiezen die je de strijd instuurt (artillerie, cavalerie of infanterie). Het raam in de bovenhoek van het scherm geeft het type eenheid aan waarover je op dat moment het bevel voert. Eenheden kunnen door middel van de Vierpuntsdruktoets worden verplaatst. De A knop wordt gebruikt om een eenheid in beweging te brengen, wapens af te vuren of zwaarden te zwaaien. Laten we elk type eenheid nader onder de loep nemen.

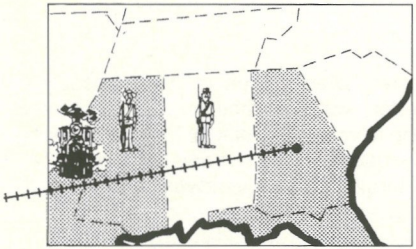
◆**Artillerie:** Kanonnen zijn doelmatige lange-afstandswapens. Op het scherm kunnen dezestukken niet naar voren of achteren worden verplaatst, maar alleen naar boven en beneden. Om een kanon af te vuren, de A knop indrukken en ingedrukt houden. Onder in het scherm verschijnt dan een horizontale buis die wordt gevuld naarmate je de A knop ingedrukt houdt. Het kanon vuurt zodra je de A knop loslaat. Hoe voller de balk, hoe verder je schot zal reiken. Een kanon kan maximaal 9 keer schieten.

◆**Cavalerie:** Bereden eenheden zijn met zwaarden bewapend. Je kunt de zwaarden latenzwaaien door de A knop in te drukken. Normaal gesproken staan de ruiters van een bereden eenheid naast elkaar opgesteld. Door de Vierpuntsdruktoets in de richting te drukken die tegengesteld is aan de richting waarin de ruiters kijken, vormen de ruiters echter een enkele colonne. Dit kan nuttig zijn om de eenheid over de bruggen te krijgen. Als je de A knop indrukt neemt de eenheid weer de normale slagorde in.

←**Infanterie:** Infanteristen worden gewoonlijk opgesteld in twee rijen van drie soldaten. De A knop indrukken en de infanterie vuurt de wapens af. Je kunt de normale slagorde in drie rijen van twee soldaten veranderen door de Vierpuntsdruktoets in de richting te drukken die tegengesteld is aan de richting waarin de infanteristen kijken. Zoals reeds is opgemerkt voor de cavalerie kan dit nuttig blijken te zijn om alle leden van de eenheid de bruggen te laten passeren. Als je de A knop indrukt wordt de infanterie weer in normale slagorde opgesteld.

De trein

Aan het einde van iedere beurt is elke staat die je beheerst belasting verschuldigd. Je kunt echter alleen de belasting innen als je twee steden controleert die door een spoorlijn worden verbonden, alsmede alle staten langs deze spoorverbinding. De kaart bevat vijf steden die door kleine rode vierkanten langs de spoorlijn worden aangegeven. Als je 5 goudzakken hebt verzameld krijg je de beschikking over een nieuw leger dat op elke knipperende staat kan worden geplaatst.



Je kunt je ook de belasting van je vijand toeëigenen door één van de staten langs de spoorverbinding van je tegenspeler te bezetten. In dit geval krijg je een kans om de trein te beroven. Om de trein te beroven moet je eerst op de trein klimmen, voordat deze passeert. Als je er niet in slaagt de trein te beklimmen kun je de belastingsommen niet opeisen. Gebruik de B knop om op de ladder van één van de wagons te komen. Je moet op het dak van de wagon klimmen en je naar het voorste gedeelte van de trein begeven.

De B knop stelt je in staat van de ene op de andere wagon te springen.
Onderweg kom je soldaten tegen die zullen proberen je te weerhouden de locomotief te bereiken. Je kunt een mes werpen door de A knop in te drukken. Het aantal overblijvende messen wordt in de linker bovenhoek van het scherm aangegeven. Als je geen messen meer hebt kun je een vuistslag uitdelen door op de A knop te drukken. In de instelling voor twee spelers kan de tegenstander een soldaat op je afsturen door naar boven of beneden op de Vierpuntsdruktoets te drukken. De A knop wordt ook door de tegenstander gebruikt om een mes te werpen, en de B knop om van de ene op de andere wagon te springen. Het aantal overblijvende soldaten wordt boven in het scherm aangegeven.

Je beschikt over een beperkte tijdsduur om de locomotief te bereiken. De resttijd wordt door de klok onder in het scherm aangegeven. Als de klok de rechter zijde van het scherm bereikt is je tijd op. De afstand tot de locomotief wordt door de laars onder in het scherm aangegeven. Hoe dichter de laars bij de rechter zijde van het scherm komt, hoe dichter je bij de locomotief bent. Als je er in slaagt de locomotief te bereiken neem je de controle van de trein over en eis je de belastingopbrengst van je tegenspeler op.

Het fort

Beide spelers hebben er alle belang bij minstens twee steden langs de spoorlijn te controleren. Om de stad te controleren moet het fort worden ingenomen. Je dient hiervoor de rechter zijde van het fort te bereiken om de vlag te veroveren. Met de Vierpuntsdruktoets kun je je soldaat verplaatsen. De A knop kun je gebruiken om een mes te werpen, of een slag uit te delen als je geen messen meer hebt. Het aantal overblijvende messen wordt links boven in het scherm aangegeven. De B knop kun je gebruiken om over obstakels heen te springen. Voor enkele obstakels zal het noodzakelijk zijn de ladders te gebruiken om op het dak te klimmen.

Bovendien moet je de waakhonden en explosieven vermijden die tussen jou en je doel staan. De resttijd wordt door de klok onder in het scherm aangegeven. Als de klok de rechter zijde van het scherm bereikt heb je geen tijd meer. De afstand tot de vlag wordt aangegeven door de laars onder in het scherm. Hoe dichter de laars bij de rechter zijde komt, hoe dichter je bij de vlag bent.

In de instelling voor twee spelers kan de tegenstander een soldaat op u afsturen door naar boven of beneden op de Vierpuntsdruktoets te drukken. De A knop indrukken om een mes te werpen, of de B knop om te springen. Het aantal overblijvende soldaten wordt boven in het scherm aangegeven.

WAARSCHUWING
GEEN PROJECTIE GEBRUIKEN

Gebruik met je Nintendo Entertainment System (NES) en NES spellen geen projectie TV. Als je videospellen met stilstaand beeld of tekeningen gebruikt met je projectie TV kan je TV blijvend beschadigd worden. Dergelijke schade kan voorkomen worden door je videospel op stop of pauze te zetten. Als je met NES spellen een projectie TV gebruikt zal Nintendo niet verantwoordelijk zijn voor enige schade. Deze situatie is niet veroorzaakt door een defect in de NES of NES spellen; andere stilstaande of repeterende beelden kunnen dergelijke schade veroorzaken aan een projectie TV. Neem a.u.b. kontakt op met uw TV leverancier voor verdere informatie.

20420

© INFOGRAMES 1991

Printed in Japan
Imprimé au Japon